

QUADERNI

Quaderni

Communication, technologies, pouvoir

75 | Printemps 2011

Le Parlement face aux TIC

L'institutionnalisation de la violence des jeux vidéo à l'Assemblée nationale

Olivier Mauco



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/quaderni/398>

DOI : 10.4000/quaderni.398

ISSN : 2105-2956

Éditeur

Les éditions de la Maison des sciences de l'Homme

Édition imprimée

Date de publication : 5 avril 2011

Pagination : 51-62

Référence électronique

Olivier Mauco, « L'institutionnalisation de la violence des jeux vidéo à l'Assemblée nationale », *Quaderni* [En ligne], 75 | Printemps 2011, mis en ligne le 05 avril 2013, consulté le 30 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/quaderni/398> ; DOI : 10.4000/quaderni.398

Tous droits réservés

l'institution- nalisation de la violence des jeux vidéo à l'Assemblée nationale

Olivier
Mauco

*Université Paris 1
CESSP*

Les jeux vidéo sont des artefacts culturels¹, des objets polymorphes à la fois médias et jeux² suscitant de nombreux discours de qualification, des êtres culturels alimentés et alimentant les polycrésies³, proposant du divertissement, mais pouvant faire office de médias de communication de par la dimension audiovisuelle des contenus. Ainsi les moments de la régulation, aux États-Unis et en Europe, ont pu mettre en évidence l'inscription du jeu vidéo dans le champ médiatique. Les solutions apportées, empruntant à la fois aux classifications des médias télévisuels en Europe, et au modèle cinématographique aux États-Unis, renvoient aux logiques classiques de l'isomorphisme institutionnel développé par DiMaggio et Powell⁴. L'appel à la régulation fait entrer le jeu vidéo dans des dispositifs institutionnels préexistants, notamment légaux, à l'image de la loi sur la protection des mineurs de 1948, doublés d'initiatives portées par les entrepreneurs privés, empruntant aux codes sémiotiques (les labels), aux procédures (le contrôle *a priori* et déclaratif) en vigueur pour les autres médias. Ces logiques sont à l'œuvre en France, et sont particulièrement visibles dans le travail parlementaire de la 11^{ème} législature (1997 – 2002). Pour autant, à considérer les cadrages juridiques comme autant « d'entreprises culturelles »⁵ telles que définies par Joseph Gusfield, il apparaît qu'en matière de jeux vidéo, les débats moraux alimentent et réactivent des positions historiquement déployées à l'encontre des biens de culture populaire et industrielle⁶. Dès lors, l'inscription des jeux vidéo dans des dispositions légales ne peut être uniquement saisie au prisme de la technique juridique et des pratiques législatives, mais implique de penser la place du jeu vidéo dans le jeu politique. Pour comprendre ce processus d'inscription, nous



avons entrepris d'analyser le travail parlementaire des députés français, sur une période recouvrant 5 législatures, entre 1988 et 2009, et de centrer notre analyse sur la 11^{ème} législature, moment institutionnel du problème de la violence des jeux vidéo où le traitement des jeux vidéo par le personnel politique pose de nombreuses questions quant au mode d'appréhension de cet objet.

L'étude des questions au gouvernement portant sur la violence des jeux vidéo, ne permet pas de dégager les controverses, mais donnent des pistes sur les processus de socialisation des élites politiques, les modalités de circulation d'une croyance et d'un savoir sur le jeu vidéo. Par ce point d'entrée, nous ne présentons qu'une partie visible de la controverse sur les effets du jeu vidéo, dans un espace particulier, à considérer ici l'Assemblée nationale comme « un forum officiel »⁷, les questions étant un moment très codifié de remédiation⁸ des savoirs profanes sur le jeu vidéo, articulée autour de la conjonction de faits⁹.

Ainsi, ce corpus est le point de rencontre de plusieurs processus : des « matrices cognitives »¹⁰ culturelles l'organisation sociale, comme autant d'éléments de prescription de la place du jeu et des loisirs dans la société¹¹. Dès lors, la question de prescription, poursuivie par Gurevitch et Blumler à propos des moyens de communication dans l'espace public, sont généralement contraints par trois institutions politiques : la norme ; la loi et la structure¹².

Les déterminants sociaux et culturels du « problème » des jeux vidéo

L'entrée des jeux vidéo à l'Assemblée nationale

est concomitante à sa diffusion massive sur des dispositifs particuliers de jeu, les consoles dites de « salon », qui permettent au joueur de pratiquer le jeu vidéo non plus dans les lieux publics tels que les salles d'arcade, mais dans son domicile. Pour autant, lors des 9^{ème} et 10^{ème} législatures (1988-1993-1997), les 11 questions qui ont été posées au gouvernement concernent la réglementation de deux formes de jeux vidéo. Premièrement, les jeux vidéo sur borne d'arcade, sont généralement appréhendés comme étant des machines à sous, les questions au parlement visant à clarifier le statut de ces dispositifs. Deuxièmement, les productions amateurs majoritairement allemandes sur PC qui font l'apologie du nazisme sont condamnées, le parlement français suivant les préconisations du conseil de l'Europe. Ces deux cadrages, dissociant espace de pratique et diffusion de contenus répréhensibles, vont progressivement se rejoindre dès lors que le jeu vidéo grand public devient une pratique privée, et que les contenus épurés de références politiques, vont proposer des jeux aux contenus violents.

La configuration politique est alors déterminante pour saisir l'explosion de questions au gouvernement relatives à la violence des jeux vidéo dès 1998. D'un point de vue constitutionnel, le changement de majorité parlementaire introduit la cohabitation, et une lecture plus parlementaire du régime, par laquelle l'augmentation des capacités de contrôle du parlement se caractérise notamment sous la 11^{ème} législature par une inflation des questions au gouvernement¹³. D'un point de vue idéologique, le colloque de Villepinte du 24 et 25 octobre 1997 fait entrer la sécurité comme préoccupation du Parti Socialiste¹⁴, alors au gouvernement. Produisant une véritable matrice



cognitive, le thème de la sécurité englobe de nombreux domaines, notamment ceux concernant les « jeunes ». Comme a pu le montrer Bertrand Geay le passage du « cancre » au « sauvageon », s'inscrit dans un double mouvement des politiques publiques : d'une part la redéfinition depuis les années 1980 de l'école, comme levier de l'insertion professionnelle, et d'autre part les politiques publiques des violences, qui englobent la déviance à l'école¹⁵. Ainsi, par exemple, l'absentéisme scolaire devient une problématique sécuritaire¹⁶. Dans ces perspectives, le jeu vidéo, activité pour enfants, s'inscrit potentiellement dans la logique sécuritaire.

Deux faits divers permettent d'inscrire le virtuel comme source de violence. Le 4 mars 1998, une épicière est assassinée par un adolescent, le 9 mars, un lycéen est tué par un autre lycéen. Un conseil de sécurité est tenu par Jean-Pierre Chevènement pour lutter contre le phénomène des violences urbaines le 9 mars 1998. Ce conseil vise plus particulièrement les violences perpétrées par des mineurs. A la suite de la conférence de presse, le ministre de l'Intérieur dénonce plusieurs facteurs : « la crise de l'éducation et de la famille », le manque de repère des jeunes, le manque de perspectives d'avenir, en somme toute une série d'arguments censés refléter les évolutions sociales. La responsabilité parentale émerge comme un thème fort du discours¹⁷. Dans cette déclaration empruntée d'une approche Durkheimienne, l'anomie prévaut, la société est dissolue, les parents ne jouent plus leur rôle d'autorité dans l'instance de socialisation primaire. Le processus d'intériorisation des normes d'autocontrôle, au sens d'Elias est donc défaillant. Or ce discours centre le problème non pas sur l'édiction des

normes et les systèmes de contraintes, mais sur les médiateurs, dans un premier temps les parents, puis les images et le virtuel. Passant sur un discours relativement généralisant sur les maux de la modernité, émerge une formule largement reprise : « *les petits sauvageons qui vivent dans le virtuel* » qui va produire un effet de catégorisation déterminant dans la construction de la violence des médias, et par extension des jeux vidéo, comme problème politique, social et moral. La cause est imputée aux médias : les jeunes vivent « *dans un sentiment de virtualité* », « *ils ne savent pas que quand on tire avec un pistolet, à la télévision, ça ne fait pas mal. Dans la réalité vous pouvez tuer.* »¹⁸ La question de l'influence est alors au centre des préoccupations, et la thèse de l'incubation culturelle qui n'avait pu conclure à des effets directs¹⁹ a laissé progressivement le pas à la théorie des effets performatifs des contenus. Ainsi, pour Divina Frau-Meigs et Julie Jehel, la violence médiatique est particulièrement perturbante, dans la mesure où les représentations médiatiques peuvent être considérés non plus seulement comme des symptômes, mais comme des référentiels réels : « *Sous couvert de refléter la violence de la société, les programmes qui banalisent ou esthétisent la violence brouillent la distinction fiction/réalité.* »²⁰ Le flot de violence opèrerait un brouillage de la réalité, et tend à instituer comme réel ce qui relève du monde de la fiction. Les jeux vidéo ne sont pas directement désignés, la télévision ayant déjà été condamnée par le PS²¹ est au cœur des préoccupations, elle est la cible toute désignée. Face à une telle accusation les médias se défendent, invoquant les études sur la violence, présélectionnant soigneusement celles en faveur des médias²². Le CSA produit une étude sur les bienfaits et l'efficacité



de sa signalétique, les responsables de chaînes de télévision écartent tout lien de causalité. Les chaînes disculpées n'abandonnent pas pour autant la télévision comme coupable, mais désignent les jeux vidéo, leur support étant le poste de télévision. Présentant les résultats provisoires de l'enquête menée par le CSA sur la signalétique, la violence apparaît comme bien plus présente dans les jeux vidéo et semble toucher un public préadolescent : « *La violence correspond chez les garçons de plus de 10 ans à une affirmation du caractère sexuel. Un comportement qui se retrouve dans le domaine des jeux vidéo. Quand ces jeux sont trop violents, ils sont délaissés par les jeunes filles.* »²³ Le travail de déplacement de l'attention des professionnels de la télévision vers le jeu vidéo a pour impact de créer une analogie cognitive entre jeu vidéo et télévision : le jeu vidéo sera considérée comme un média.

Le sujet est donc sensible, car il est inscrit dans la problématique plus large de la délinquance et de l'insécurité. Ce processus permet à la fois la désignation d'un coupable, et donc permettre de déployer un système d'action sur une cause identifiée, et en même temps préfigure les discours à venir sur la responsabilité des parents et consommateurs. Or cette inscription a une double incidence : réduire le jeu vidéo à sa dimension vidéo, et imposer la problématique de la violence comme relevant d'un enjeu de sécurité publique.

La violence des jeux vidéo : une ressource de l'opposition

Suite à l'intervention de Chevènement, le jeu vidéo devient un objet susceptible d'être administré

et contrôlé. En concentrant notre analyse sur les questions au gouvernement, il apparaît que la problématique de la violence connaît un pic de questions parlementaires à partir de mars 1998. La première question, posée par un député socialiste, Dominique Dupilet souligne le positionnement paradoxal du gouvernement, notamment en relevant la « *certaine ambiguïté à vouloir à la fois lutter contre les violences de toutes sortes et laisser se développer « virtuellement » une violence accessible à tous et dont les effets sont particulièrement troublants et déstabilisateurs pour les jeunes utilisateurs.* »²⁴ Cette question est concomitamment produite avec la déclaration de Chevènement. Or cette approche des jeux vidéo violents, soulevée dans un article du Figaro²⁵ un mois plus tôt, est à mettre en perspective avec le travail d'élaboration de la loi sur la prévention et la répression des infractions sexuelles ainsi qu'à la protection des mineurs²⁶, problématique initiée lors de la commission de sécurité et travail pris en charge par le Ministère de l'Intérieur. Le jeu vidéo entre donc dans le cadre plus large de la prévention de la délinquance, et n'en sortira plus.

Le gouvernement dans sa réponse du 4 mai 1998 souligne que ce sujet sera traité par la loi susmentionnée, notamment par sa capacité à prononcer par voie d'arrêté des mesures d'interdiction à l'encontre de certaines productions incitant au racisme, à la pornographie, ou à la violence. Le point fondamental est le caractère « incitatif », qui en terme légal renvoie généralement à l'apologie de ces actes, ce qui traduit la croyance culturelle dans les effets directs des médias et des jeux vidéo. Ainsi, la condamnation pénale de la promotion de ces thèmes dans des jeux vidéo suffirait à clore le débat. Or un processus de re-

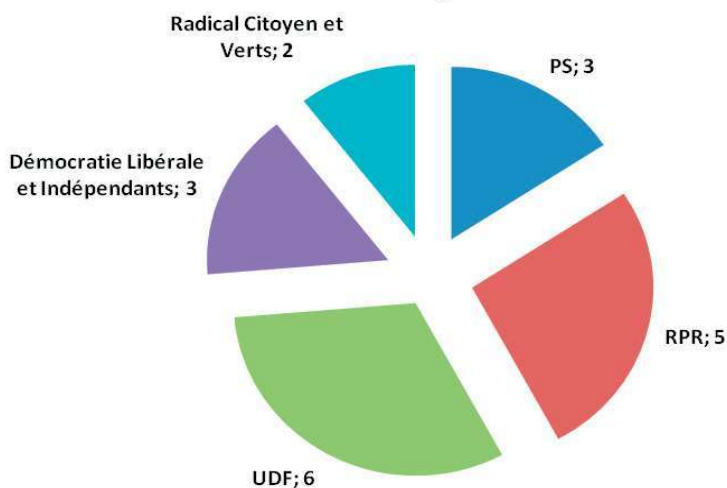


qualification de l'incitation en effets se produit : le cadrage législatif produit par le gouvernement n'est pas satisfaisant pour les députés. La question des effets devient alors une ressource pour l'opposition, qui ne vise pas tant le jeu vidéo que la politique de lutte contre la délinquance initiée par le gouvernement.

Comme en témoigne le tableau suivant, la question de la violence des jeux vidéo est majoritairement mobilisée par l'opposition (UDF, RPR, DL). L'accusation de la loi sur la protection des mineurs est soulevée par Martine Aurillac, (RPR), lors de la séance du 21 janvier 1999. La députée interpelle le Ministre de l'Intérieur, et suscite l'enthousiasme des bancs du RPR, de l'UDF et de DL. Cette question au gouvernement est fondatrice de l'inflation de questions relatives à la violence des jeux vidéo.

Elle est à la fois la formulation des enjeux sur les jeux vidéo, la désignation de la cible (le gouvernement) et de l'objet (la loi), la trame d'un discours idéal-typique qui sera repris durant toutes les interpellations du gouvernement, et enfin la constitution d'un corpus d'affects, de matrices cognitives c'est-à-dire la mise à disposition d'un répertoire d'images fondés sur des percepts²⁷. Par cette question orale, ce ne sont pas tant les jeux d'acteurs qui sont mis à jour que les ressources potentiellement intéressées et mobilisables pour produire toute une série de questions relatives à la violence du jeu vidéo et la protection des mineurs. Ainsi les jeux vidéo relèvent davantage d'un enjeu politicien plus que politique, en ce sens où ils sont un point d'entrée pour critiquer l'action gouvernementale, notamment la loi sur la protection des mineurs.

Violence jeux vidéo - Affiliation partisane - 11ème législature





Alors que l'opposition tend à produire un discours semblable, nous notons différentes phases de saisissement de la question : le RPR s'empare dans un premier temps de la question, suivi de DL et enfin de l'UDF. Les questions posées par le RPR, l'UDF et DL ne sont pas formellement différenciées.

Les différentes questions au gouvernement qui suivent se structurent toujours autour de l'articulation entre jeux vidéo violents et protection des mineurs. Les questions produisent et reproduisent le processus de naturalisation de la proposition : les jeux vidéo sont violents et menaçants pour les plus jeunes.

Certains fondent leurs soupçons sur des articles de presse, par exemple Nicolas Dupont-Aignan qui introduit son propos par la présentation d'un article du Figaro du 21 décembre 1999 : « la barbarie cachée ». Les médias sont dans ce cas une ressource mobilisée pour expliquer les faits divers sanglants. D'autres mentionnent l'action en justice de l'association Familles de France – une plainte déposée au pénal pour interdire les jeux vidéo violents, accompagné de nombreux communiqués de presse. Dans tous les cas, les députés ne parlent pas de leur pratique du jeu vidéo, ni même de celle de leurs enfants (cela viendra plus tard), mais reproduisent des discours ambiants sur le jeu vidéo. C'est-à-dire qu'ils se font le relais d'autres expériences, ne les reformulent pas sur le fond, mais seulement sur la forme pour se plier au jeu des questions parlementaires²⁸.

Ainsi cette étude des questions de cette législature nous permet de mieux repérer la « saillance

des affects »²⁹, c'est-à-dire le degré d'émotion chargeant le procédé de mise en histoire des informations politiques, par le personnel politique. Premièrement, les questions au gouvernement témoignent d'un transfert des schèmes inter-prétatifs. En assimilant le jeu vidéo aux autres médias, les députés n'imposent pas seulement une solution législative, ils importent toutes les problématiques relatives aux autres médias, comme la violence des images audiovisuelles. Littéralement, ils dénaturent le jeu vidéo en le réduisant à sa part audiovisuelle, alors les premiers discours tendaient à mettre en avant la part ludique (problématique de taxe des jeux, usages à des fins de pari, etc). Deuxièmement, en plus des schèmes interprétatifs, ils importent leur connaissance et leur compétence sur des objets connexes et assimilables. En tordant l'objet, ils le font entrer dans un système cognitif et légal préexistant. Troisièmement, les jeux vidéo étant intégrés dans la politique de protection des mineurs, ils deviennent une ressource pour le jeu politique, un point d'entrée pour l'opposition. Le jeu vidéo n'intéresse que parce qu'il permet de critiquer l'action gouvernementale.

Un changement de la nature des discours s'établit avec la proposition de création d'une commission de contrôle des jeux vidéo. Les débats moraux et sociaux cèdent le pas à des discussions techniques. En effet, ce sont les procédures d'encadrement législatifs qui sont discutées, il n'y a aucun moment une remise en cause, de débat, de point de vue divergent sur la question première : qu'est-ce qu'un jeu vidéo. En éludant la définition, ils déplacent le débat en une question purement technique sur les modalités techniques du contrôle.



Isomorphisme institutionnel et cadrage technique : la commission des jeux vidéo

La création d'une commission de contrôle des jeux vidéo est suggérée dès février 1998, avant que le jeu vidéo ne soit saisi par le Ministère de l'Intérieur. Les députés Patrick Delnatte (RPR) et François Rochebloine (RPR), déposent une proposition de loi tendant à instituer une Commission Nationale d'Éthique des Jeux-Vidéo³⁰. Le texte est renvoyé à la commission des lois constitutionnelles, de la législation et de l'administration générale de la république.

C'est la loi sur la protection des mineurs du 17 juin 1998³¹ qui institue une commission non pas d'éthique mais de contrôle administratif des supports audiovisuels³². Un décret³³ fixe la composition des membres issus de cinq ministères (Justice, Education nationale, Intérieur, Culture, Communication), deux représentants des producteurs et éditeurs de documents (cassettes et jeux vidéo), trois personnes chargées de la protection de la jeunesse désignées sur proposition du ministre de la justice. Les membres sont nommés le 16 février 2000³⁴. Elle sera effectivement mise en place en septembre 2000. Comme le souligne Jean-Matthieu Méon, cette commission relève davantage d'un effet d'annonce, et se voit triplement limitée. Premièrement, la commission n'a pas les ressources matérielles pour évaluer le contenu des jeux vidéo³⁵. Deuxièmement, son président, Jean-François Mary, ne croit pas dans la violence des jeux vidéo et est donc peu investi³⁶. Troisièmement, les membres compétents sont les représentants professionnels du jeu vidéo. La commission n'a que le pouvoir d'interdire les jeux aux moins de 18 ans³⁷, car elle n'est que en

charge de l'application des dispositions pénales. *« Faiblement dotée de moyens, faiblement investie par ses responsables, par ses membres et ses autorités publiques, la commission vidéo n'a connu qu'une existence nominale. »*³⁸

Entre l'annonce et la création, un délai de deux ans s'ouvre pendant lequel le jeu politique se poursuit notamment par une proposition de loi déposée par 32 députés UMP³⁹. La proposition vise avant tout à mettre en avant la durée de la mise en place d'une telle signalétique : *« La présente proposition de loi suggère de pallier cette carence en instituant une commission contrôlant le contenu des jeux vidéo, fixant des recommandations aux producteurs et signalant au ministre de l'Intérieur ceux qui lui paraissent délétères. »* Le jeu vidéo est intégré à l'ensemble des supports contrôlés et ne fait pas l'objet d'un débat à part entière, le but ici étant d'attaquer directement la loi sur la protection des mineurs, et plus particulièrement la mise en place des mesures. La proposition de loi est renvoyée à défaut de la constitution de la commission spécialisée mentionnée par la loi.

Lorsque la commission de contrôle est instituée, les propositions de loi ne sont dès lors que des propositions purement techniques sur les attributions ou les modalités de contrôle de la commission, telle la proposition de loi de Lionel Lucas⁴⁰ résumée en un article unique : *« Les jeux vidéos (CD Roms ou autre) cruels, violents ou dégradants doivent obligatoirement être assujettis à une commission consultative pour réaliser leur classement spécifique (par exemple «V» pour les jeux violents) qui doit figurer clairement sur leur boîtier et jaquette. »* L'exposé des motifs regrette l'assimilation de la réglementation des jeux vidéo



– « *les jeux vidéo ne font l'objet d'aucune réglementation particulière* ». Ce qui est finalement critiqué n'est donc plus tant l'opportunité politique du contrôle que les modalités et la forme : la question de la classification apparaît comme un enjeu purement technique. La question de la violence des jeux vidéo perd de sa dimension politique.

Trois autres facteurs doivent être mentionnés comme étant clef pour comprendre cette désaffection de la question de la violence. Premièrement, le changement de majorité à l'Assemblée nationale entraîne un désintérêt manifeste à l'égard du jeu vidéo de la part de la majorité, jusqu'alors très critique à l'encontre des politiques publiques du gouvernement, même si certains députés comme messieurs Lucas, Remeillères ou Depierre continuent de s'intéresser ponctuellement aux jeux vidéo.

Deuxièmement, au prisme de l'analyse de l'isomorphisme institutionnel, la logique d'anticipation des contraintes législatives pousse les professionnels dans une démarche d'anticipation de la coercition par les pouvoirs publics. Au niveau national, d'abord, le déplacement d'un enjeu politique à une simple question d'ordre technique s'explique en partie par la concurrence exercée par la signalétique du Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisir. Mise en place dès 1995, elle offre un système de classification par tranche d'âge, alors que la commission vidéo ne peut qu'émettre des interdictions pour les mineurs. La signalétique du SELL est avant tout une signalétique informative qui fait figurer sur les boîtes de jeux l'âge conseillé. Elle s'inscrit davantage dans une optique de prévention informative à

l'encontre du consommateur, sur le modèle nord-américain de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB).

Troisièmement, au niveau européen, les professionnels du secteur vidéoludique mettent en place un label, le système Pan European Game Information (PEGI) et reçoivent l'appui de la Commission européenne, rendant la question de la régulation nationale temporairement obsolète.

Ainsi la 12^{ème} législature est celle qui offre le meilleur équilibre entre l'approche en termes de violence, d'addiction et d'industrie. Les questions relatives à la violence deviennent des questions relatives au contrôle du jeu vidéo. Les questions industrielles s'attardent sur les modalités d'aides techniques (nature de l'aide) pour le jeu vidéo et les dispositifs capables de protéger l'industrie (défense de la propriété intellectuelle). L'ineffectivité de la commission et la contre-proposition de loi témoignent avant tout du caractère marginal du jeu vidéo.

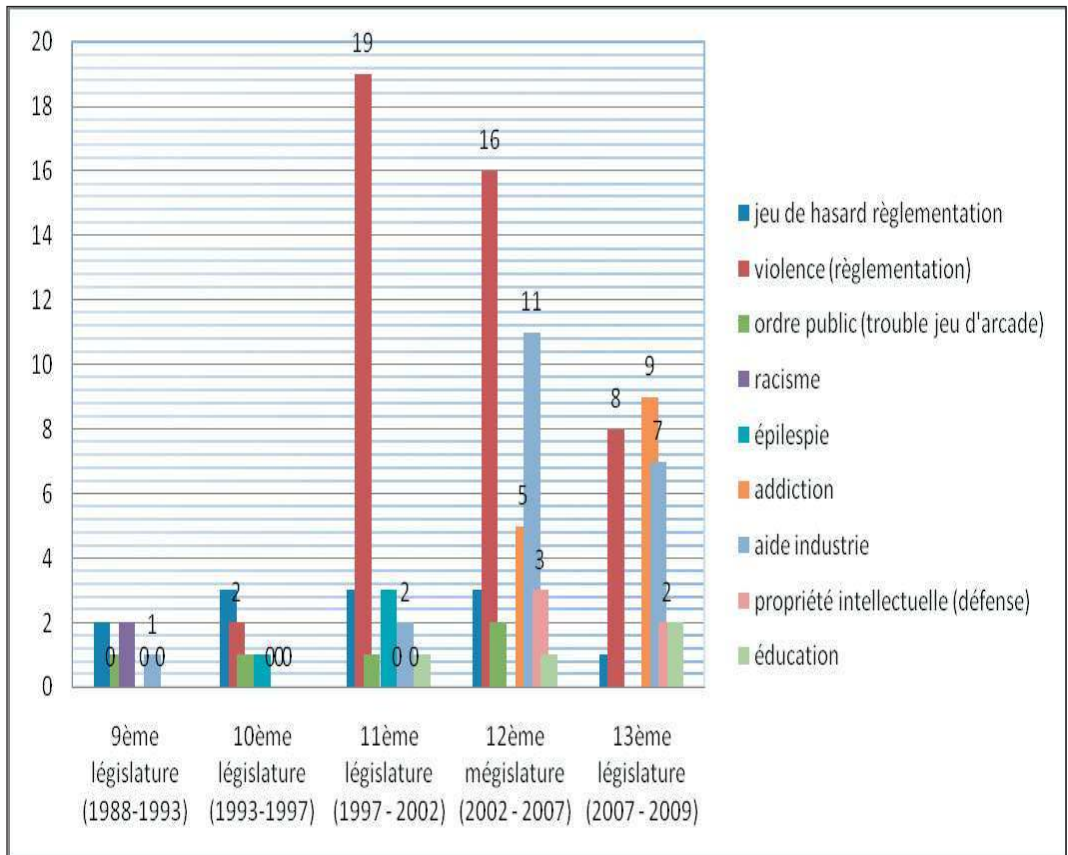
Conclusion

Nous avons pu apercevoir en quoi les questions au gouvernement constituent un moment de la mise en œuvre de la « culture de la tradition sélective »⁴¹ qui produit une lecture et une qualification des objets culturels, norme les savoirs. Si les médias contribuent de cette tradition sélective par la reproduction des qualifications sociales du jeu vidéo⁴², les questions traduisent un processus de médiation des savoirs sur le jeu vidéo. Ainsi, les spécificités des systèmes politiques⁴³ et culturels⁴⁴ permettent de comprendre à la fois le processus de sélection, en produisant des rapports de long



terme à un type de bien de divertissement tout en favorisant le partage de rationalités différentes dans l'espace social du marché du jeu vidéo. Au final, si la culture « *fournit des scripts pour appliquer les différentes stratégies pour des classes différentes d'échange* »⁴⁵, la constance des positions sur les publics marginalisés et le consensus des dispositions du personnel politique à l'égard des biens culturels se voient doublées par les fenêtres d'opportunités offertes par les

faits divers, et engrenées dans les politiques publiques sécuritaires ou sanitaires. Toutefois, les logiques de l'isomorphisme institutionnel à l'œuvre dans ce travail parlementaire, couplées à un réductionnisme de ce qu'est le jeu vidéo produisent des instances de régulation de façade, illustrant par l'absence de moyens d'action et la faiblesse des instruments⁴⁶ pour mener à bien le contrôle la marginalité des jeux vidéo.



Répartition des sujets lors des questions au gouvernement portant sur le jeu vidéo

N · O · T · E · S

1. Ian Bogost, et Nick Monfort, *Racing the beam: The Atari Video Computer System*, MIT Press, 2009, p. 148.
2. Ian Bogost, Olivier Maucou, « Avant-propos : jeux des discours normatifs et enjeux de l'analyse », in *Quaderni*, n° 67, Paris, 2008.
3. Yves Jeanneret, *Penser la trivialité, Volume 1, La vie triviale des êtres culturels*. Hermes Science Publications, 2008.
4. Paul DiMaggio et Walter W. Powell, « The Iron Cage Revisited: Institutional Isomorphism and Collective Rationality in Organizational Fields », in *American Sociological Review*, vol. 48, n° 2, 1983, pp. 147-160.
5. Joseph R. Gusfield, *La culture des problèmes publics*, Economica, 2009.
6. Ian Bogost, Olivier Maucou, « Avant-propos : jeux des discours normatifs et enjeux de l'analyse », in *Quaderni*, n° 67, Paris, 2008.
7. Michel Callon, Pierre Lascoumes, Yannick Barthes, *Agir dans un monde incertain*, Paris, Seuil, 2001.
8. Jay D. Bolter, Richard R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, MIT Press, 2002.
9. Olivier Baisnée, « Publiciser le risque nucléaire. La polémique autour de la conduite de rejets en mer de l'usine de La Hague », in *Politix*, vol. 14, n° 54, 2001, pp. 157 – 181.
10. Bruno Pallier, Yves Surel, « Les trois « i » et l'analyse de l'État en action. », in *Revue française de science politique*, vol. 55, n° 1, février 2005, pp. 7-32, p. 24.
11. Elihu Katz, Michael Gurevitch, *The Secularization of leisure: culture and communication in Israel*, Cambridge, MA, Harvard University press, 1976.
12. Jay Blumler, Michael Gurevitch, *The crisis of*

public communication, Londres, Taylor & Francis e-Library, 2001, p. 20.

13. Bernard Rullier « Droit parlementaire », in *Revue française de droit constitutionnel* 3/2003 (n° 55), pp. 591-608. p. 592.
14. Laurent Bonelli, *La France a peur. Une histoire sociale de « l'insécurité »*, Paris, La Découverte, 2008.
15. Bertrand Geay « Du « cancre » au « sauvageon » », in *Actes de la recherche en sciences sociales*, n° 149, 2003, pp. 21-31.
16. Étienne Douat, « La construction de l'absentéisme scolaire comme problème de sécurité intérieure dans la France des années 1990-2000 », in *Déviance et Société*, n° 2, vol. 31, 2007, pp. 149-171.
17. Laurence Giovannoni, « La « démission parentale », facteur majeur de délinquance : mythe ou réalité ? », in *Sociétés et jeunesses en difficulté*, printemps 2008, n° 5.
18. Pascal Ceaux, « M. Chevènement annonce un renforcement de la lutte contre les violences urbaines », *Le Monde*, 11 mars 1998.
19. Geroge Gerbner, *Violence et terreur dans les médias*, coll. Études et documents de l'information, UNESCO, n°102, 1989
20. Divina Frau-Meigs, Julie Jehel, *Les écrans de la violence*, Paris, Economica, 1997, p. 84.
21. Ségolène Royal, *Le ras-le-bol des bébés zappeurs*, Paris, Robert Laffont, 1989, pp. 36 – 37.
22. Nicole Vulser, « La signalétique antiviolence semble bien perçue par les téléspectateurs », *Le Monde*, 17 mars 1998.
23. Nicole Vulser, « La signalétique antiviolence semble bien perçue par les téléspectateurs », *Le Monde*, 17 mars 1998.
24. Question n° 11120 de M. Dupilet Dominique, parue le 9 mars, 1998.
25. Véziane De Vezins, « Jeux de massacre à portée de tous », *Le Figaro*, 9 février 1998, p. 8.



26. Loi n° 98-468, du 17 juin 1998.
27. Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Qu'est-ce que la philosophie ?*, Paris, Minuit, 1991.
28. Baudouin Dupret, Enrique Klaus, Jean-Noël Ferrie, « Parlement et contraintes discursives. Analyse d'un site dialogique », in *Réseaux*, n° 148-149, 2008, pp. 369-404.
29. Maxwell E. McCombs et Donald L. Shaw, « The Agenda-Setting Function of Mass Media », in *The Public Opinion Quarterly*, vol. 36, n° 2, été 1972, p. 185.
30. Proposition de loi de M. Patrick Delnatte et M. François Rochebline tendant à instituer une « Commission Nationale d'Ethique des Jeux-Vidéo », n° 667, déposée le 3 février 1998 et renvoyée à la commission des lois constitutionnelles, de la législation et de l'administration générale de la république.
31. Loi n° 98-468 du 17 juin 1998 relative à la prévention et à la répression des infractions sexuelles ainsi qu'à la protection des mineurs.
32. Chapitre III : Dispositions relatives à l'interdiction de mise à disposition de certains documents aux mineurs.
33. Décret no 99-771 du 7 septembre 1999 portant application du chapitre III du titre II de la loi no 98-468 du 17 juin 1998 relative à la prévention et à la répression des infractions sexuelles ainsi qu'à la protection des mineurs.
34. Arrêté du 16 février 2000 portant nomination à la commission administrative chargée notamment de donner un avis sur les mesures d'interdiction prévues par l'article 32 de la loi no 98-468 du 17 juin 1998 relative à la prévention et à la répression des infractions sexuelles ainsi qu'à la protection des mineurs.
35. Jean-Matthieu Méon, « L'euphémisation de la censure. Le contrôle des médias et la protection de la jeunesse : de la proscription au conseil », *Thèse pour doctorat de science politique*, l'Université Robert Schuman - Strasbourg III, sous la direction de Vincent Dubois, professeur à l'Université de Metz, 2004. p. 598.
36. *Ibid.*, p. 600.
37. Blandine Kriegel, *La violence et la télévision*, Paris, La Documentation française, 2002, p. 49.
38. Jean-Matthieu Méon, *op. cit.*, p. 601.
39. *Proposition de loi réglementant l'accès des mineurs à certains jeux vidéo*. 9 novembre 1999.
40. *Proposition de loi n° 3498 tendant à réglementer la diffusion des jeux vidéos*, du 19 décembre 2001.
41. Raymond Williams, *The long revolution*, Londres, Chatto and Windus, 1961.
42. Olivier Mauco, « La médiatisation des problématiques de la violence et de l'addiction aux jeux vidéo », *Quaderni*, n° 67, 2008.
43. Jay Blumler, Michael Gurevitch, *The crisis of public communication*, Londres, Taylor & Francis e-Library, 2001.
44. Frank Dobbin, *Forging industrial policies*, Cambridge, Cambridge University Press, 1994.
45. Sharon Zukin, Paul DiMaggio, *Structures of capital: the social organization of the economy*, Cambridge, Cambridge University Press, 1990, p. 17.
46. Pierre Lascoumes et Patrick Le Galès (dir.), *Gouverner par les instruments*, Paris, Presses de Science Po, 2004.



R · É · S · U · M · É

La violence des jeux vidéo est au cœur des débats parlementaires sur la réglementation. A travers l'étude des questions au gouvernement, cet article se propose de retracer la genèse de ce cadrage dominant. Au-delà du moment institutionnel, l'usage du jeu vidéo à des fins du jeu politique prend progressivement le pas sur une hypothétique politique du jeu vidéo.

Summary

Videogames violence is the core subject of parliamentary debates on regulation. Through the study of the questions to government, the aim of this article is to relate the genesis of this dominant framing. Beyond this institutional turn, videogames use for political game aim override progressively a hypothetic videogames policy.